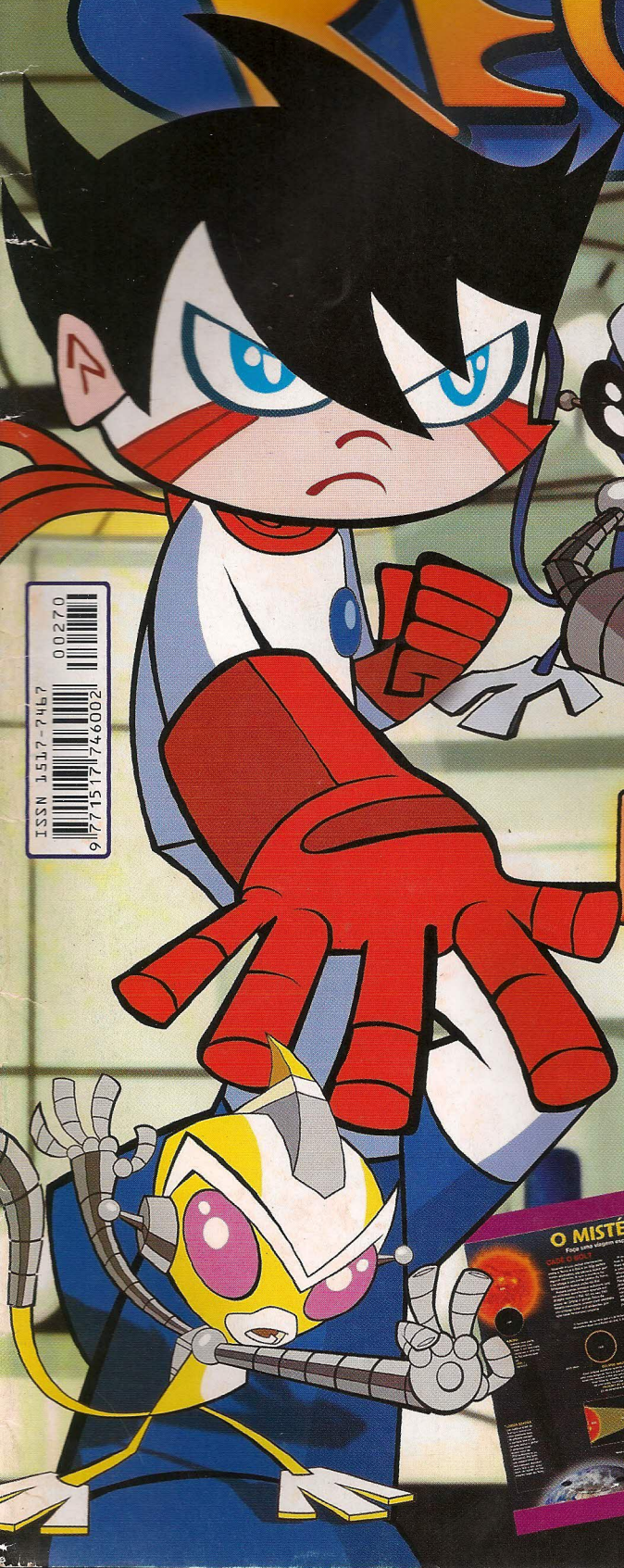
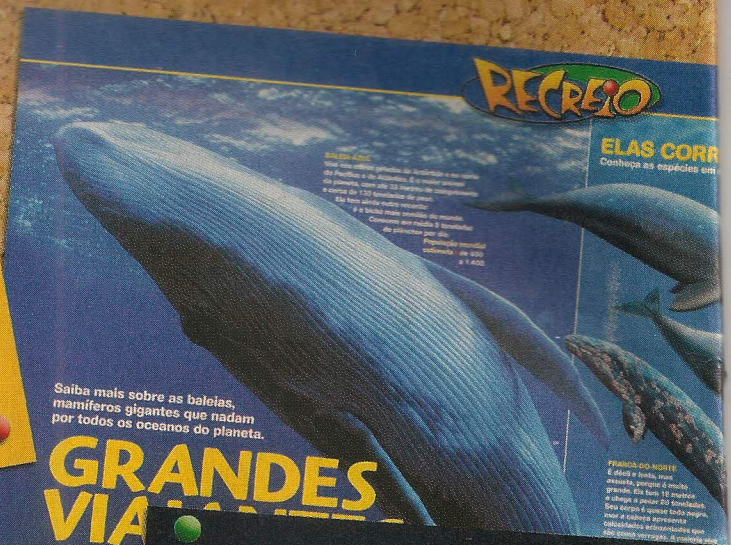
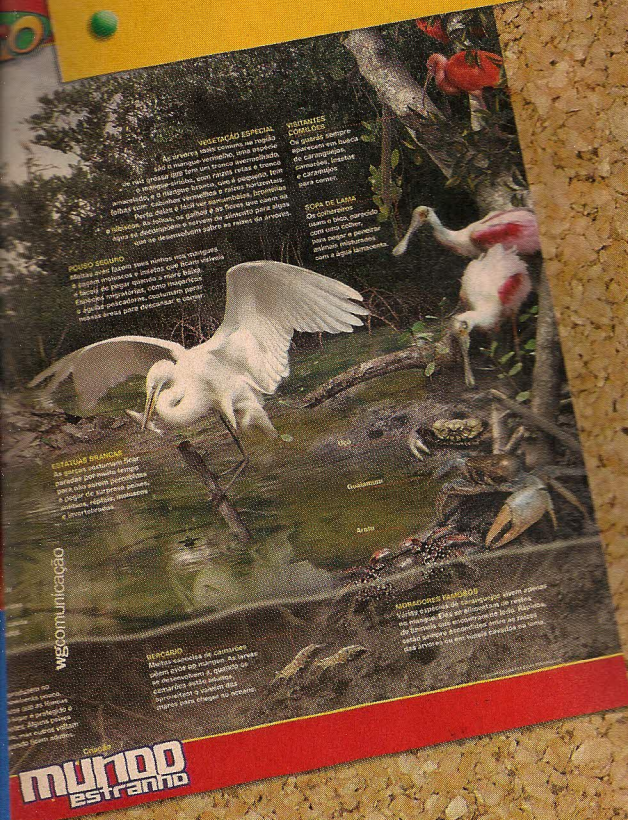
CURIOSIDADES • TESTE • GAME • QUADRINHOS
Abril
R$ 8,95
Ano 6
Nº 270
12/5/2005
RECREIO
GANHE
Robits
Encare qualquer obstáculo com o BRUBIT
ISSN 1517-7467
00270
PODER PRIMATA
Prepare-se para conhecer o esquadrão de macacos-robôs que detona vilões melequentos em novo desenho da TV
www.RECREIOONLINE.com.br
O MISTÉRIO DOS ECLIPSES
GRÁTIS
Superpôster
Descubra como acontecem os eclipses
A Terra vista do espaço

Tudo o que você quer saber está na sua parede.
RECREIO
Saiba mais sobre as baleias, mamíferos gigantes que nadam por todos os oceanos do planeta.
VIVENDO NO ESPAÇO
Descubra o que acontece com o corpo do astronauta enquanto ele viaja.
SUPER INTERESSANTE
mundo estranho
Saiba como foram feitas
OBRA DE MESTRES
Acompanhe o trabalho dos construtores.
O CAMINHO DAS PEDRAS
mundo estranho
A coleção de pôsteres da RECREIO está cada vez mais legal.
Toda semana, um pôster diferente com informações e curiosidades sobre temas como: bichos, espaço, natureza, arqueologia e muito mais. Tudo isso para você fazer as suas pesquisas escolares nota 10.
Colecione!
São 10 pôsteres diferentes. Peça os anteriores para o seu jornaleiro!
RECREIO
Toda quinta, nas bancas.
Criação:
mundo estranho
SUPER INTERESSANTE

AQUI TEM

DIVULGAÇÃO

CURIOSIDADES!

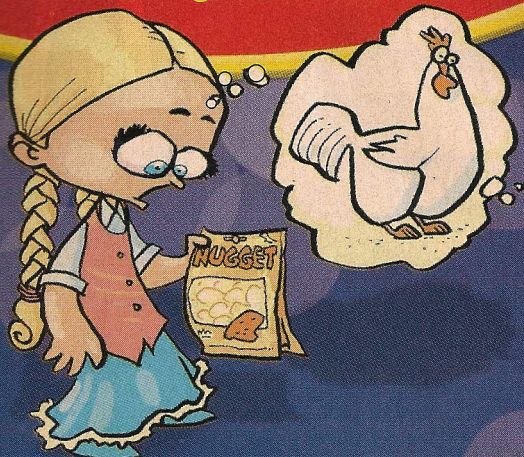
Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

VOCÊ SABIA QUE...

Os crocodilos guardam reservas de alimento na cauda? Nos seres humanos, o alimento ingerido em excesso é armazenado em forma de gordura. Mas, no caso do crocodilo, o alimento a mais vai direto para a cauda. Ali, ele guarda comida o suficiente para que fique sem refeição por até dois anos.

Ilustrações FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

COMO SÃO FEITOS OS *NUGGETS* DE FRANGO?

Júlia Zanetti Rodrigues, 8 anos
Curitiba – PR

Nuggets é uma marca de empanados de frango. Para fazê-los, a carne de frango é moída e colocada em uma fôrma. Depois, é passada em uma mistura de farinha, amido, leite em pó e água e, em seguida, na farinha de rosca. Essa mistura deixa o empanado com uma casquinha crocante. Então, a carne passa rapidamente por óleo quente e vapor, para eliminar microorganismos. Aí, o produto é embalado, congelado e vendido.

QUAL O TIPO CERTO DE COMIDA PARA UM CACHORRO? RAÇÃO OU COMIDA NORMAL?

Pedro Felipe da Silva
São Paulo – SP

Os veterinários recomendam que os cães comam ração, porque geralmente esse alimento é produzido a partir de pesquisas para saber de quais nutrientes os bichos precisam, qual o melhor formato para facilitar a mastigação e como fazer para que a comida seja mais bem digerida. Por isso, as rações costumam ter a dose certa de vitaminas, minerais, carboidratos e proteínas para bichos de diferentes idades. Na comida feita em casa, é mais difícil conseguir esse equilíbrio de ingredientes.

POR QUE AS NOSSAS VEIAS SÃO VERDES SE O NOSSO SANGUE É VERMELHO?

Rafael Kano
Por e-mail

Porque as veias não são transparentes. Quando olhamos para as nossas veias, não vemos o sangue, só o tecido de que elas são feitas, e ele é meio azulado. É como num cano. Não vemos a água que passa lá por dentro, mas sim o material de que ele é feito.

CONSULTORIA: BELINDA PINTO SIMÕES (professora de hematologia da Faculdade de Medicina de Ribeirão Preto), CARLOS AUGUSTO LUCHITTA FILHO (veterinário), ADEMIR BAPTISTA (professor de neurologia da Unifesp) e ALEJANDRO SZANTO DE TOLEDO (professor de física nuclear do Instituto de Física da USP).

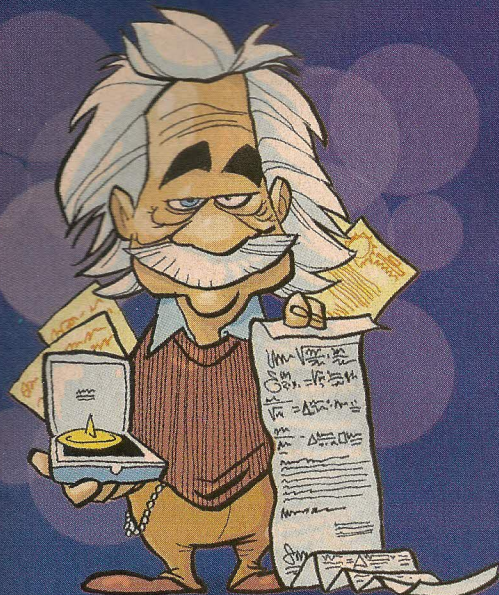
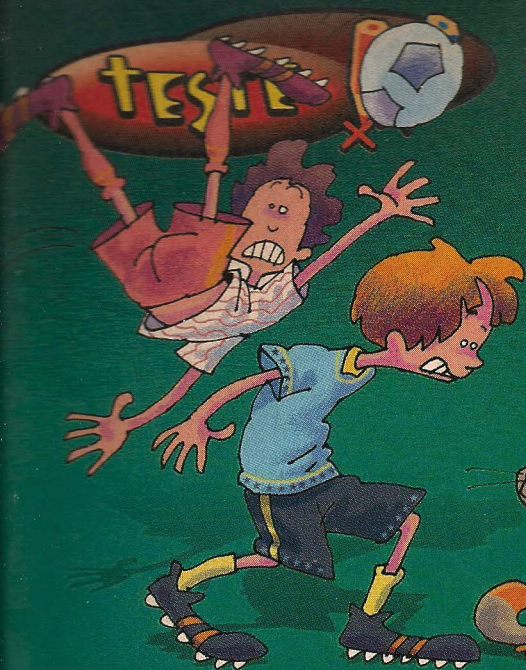
POR QUE A NOSSA CABEÇA NÃO PÁRA DE PENSAR?

Mariana B. Rodrigues, 9 anos
Bauru – SP

Pensar é uma tarefa que faz parte da atividade normal do cérebro e significa que as nossas células nervosas estão trabalhando. O pensamento surge da comunicação entre elas. Se não fazem isso, elas enfraquecem e acabam morrendo. Assim, produzir pensamentos é como uma obrigação das células. Não conseguimos parar de pensar porque é uma atividade involuntária do nosso corpo, como os batimentos do coração.

QUANTAS INVENÇÕES FEZ ALBERT EINSTEIN? E QUAIS?

Daniel Pereira
Por e-mail

Albert Einstein, físico alemão que viveu entre 1879 e 1955, não fez invenções. Ele descobriu fenômenos do mundo dos átomos e os descreveu em teorias importantes para a ciência. Seus dois maiores trabalhos foram a Teoria da Relatividade e a Lei do Efeito Fotoelétrico. Graças a essas descobertas, hoje é possível produzir energia nuclear, viajar para o espaço, usar o raio laser e até ter forno de microondas.

VOCÊ BATE UM BOLÃO?

Ilustrações ▸ CRIS EICH & JEAN-CLAUDE

Entre em campo e faça o teste para saber se você entende de futebol.

1 Quantos juízes ficam em campo durante a partida?

- A Um árbitro e dois assistentes, que são os bandeirinhas.
- B Dois. Um é o titular e outro é reserva.
- C Nenhum. Todos ficam fora do campo.

2 Se o goleiro está na grande área, ele:

- A Só pode pegar a bola com a mão.
- B Só pode tocar na bola com os pés.
- C Tem de arremessar a bola para longe.

3 Quando o juiz mostra o cartão vermelho para um jogador significa que:

- A Ele vai bater um pênalti.
- B O time dele cometeu um erro.
- C Ele está expulsando o jogador.

4 Quantas substituições cada time pode fazer durante a partida?

- A Duas.
- B Quantas quiser.
- C Três.

5 Uma partida só é encerrada antes dos 90 minutos se:

- A Sobrarem menos de sete jogadores numa equipe.
- B O goleiro sair.
- C As duas equipes estiverem empatadas.

6 Se um jogador, sem querer, bate com o braço na bola fora da grande área, ele:

- A É expulso.
- B Faz falta e leva cartão amarelo.
- C Tem de ficar no lugar do goleiro.

7 Quanto tempo dura o intervalo entre o primeiro e o segundo tempo?

- A Dez minutos.
- B Quinze minutos.
- C Uma hora.

8 O que é um jogo amistoso?

- **A** Uma disputa que não vale pontos para nenhum torneio ou campeonato.
- **B** Um jogo entre time principal e reserva.
- **C** Uma partida entre times de países amigos.

9 Ao iniciar o jogo no meio do campo, o jogador:

- **A** Pode lançar a bola com as mãos.
- **B** Deve mandar a bola para o goleiro de seu time.
- **C** Deve chutar a bola direto para outro jogador de sua equipe.

10 Para que serve o apito do juiz?

- **A** Para alertar sobre qualquer decisão do juiz, como falta e fim do jogo.
- **B** Para chamar atenção dos bandeirinhas.
- **C** Para avisar a torcida que o jogo acabou.

11 Um jogador está impedido quando:

- **A** Faz um gol com a mão.
- **B** Recebe uma bola no campo de ataque sem ter ninguém do outro time à sua frente.
- **C** Continua jogando depois que o juiz apita.

12 Como é a jogada conhecida como cama-de-gato?

- **A** É o lançamento feito pelo goleiro.
- **B** É quando um jogador faz que vai saltar e usa o corpo para desequilibrar o adversário pelas costas.
- **C** É um tipo de rasteira que deixa o adversário de cama.

Respostas corretas

1A; 2B; 3C; 4C; 5A; 6B; 7B; 8A; 9C; 10A; 11B; 12B.

VEJA O RESULTADO

Até 3 acertos
Bola fora

Parece que futebol não é a sua praia. Você até assiste a algumas partidas, mas não se liga muito nas regras e não costuma participar de campeonatos desse esporte. Para não dar bola fora com os amigos, tente ver mais jogos. Além disso, fazer parte de um bate-bola de vez em quando é ótimo para se divertir e conhecer melhor o esporte.

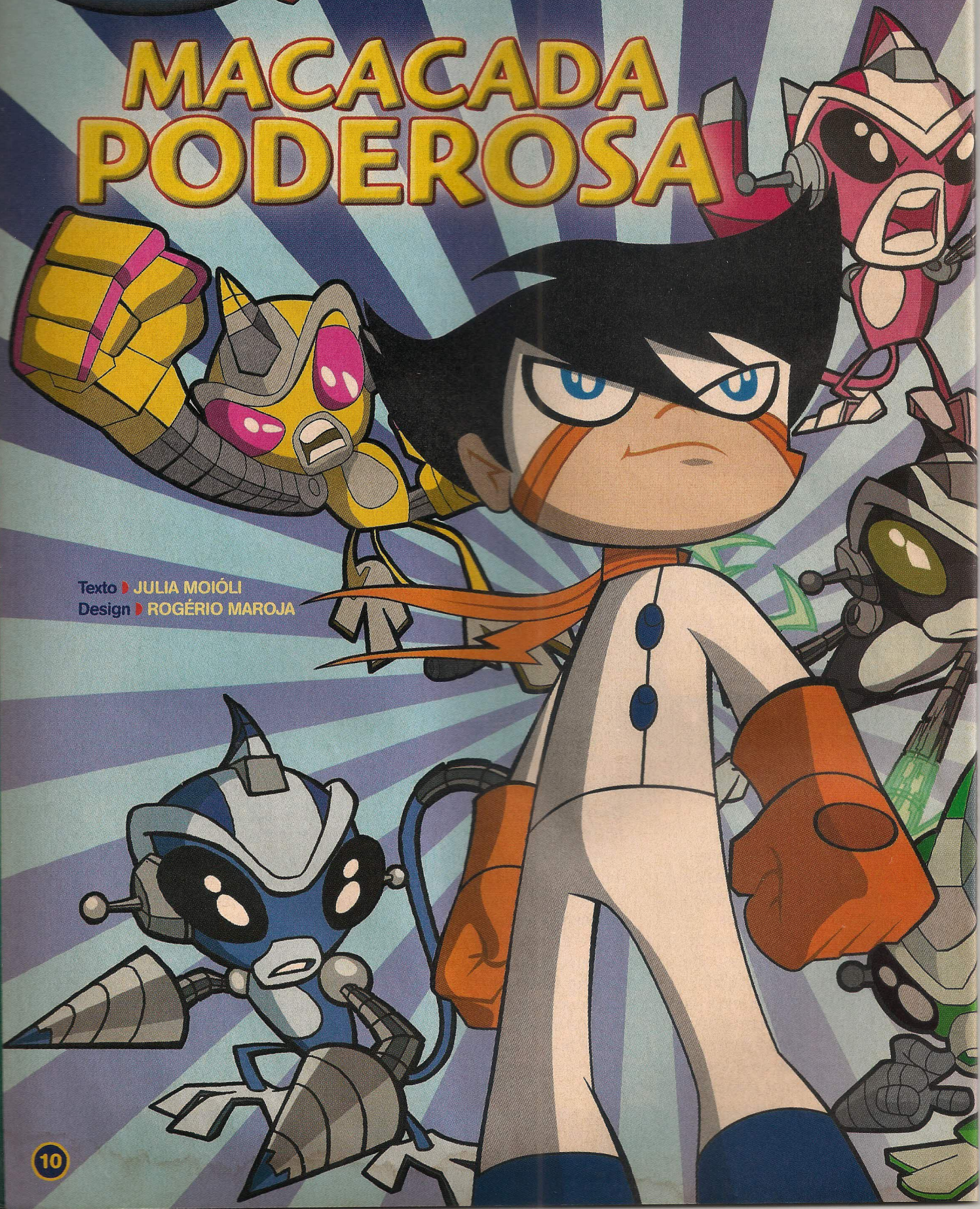
De 4 a 7 acertos
Na trave

Você deve gostar de futebol, mas não conhece bem todas as regras do jogo. Por isso, quando vai jogar com a turma, às vezes pode cometer erros e dar chance ao time adversário. Preste um pouco mais de atenção quando assistir a uma partida na TV, tire dúvidas com seus amigos e faça pesquisas sobre o assunto na internet.

De 8 a 12 acertos
Show de bola

Você é um verdadeiro craque quando o assunto é futebol! Conhece bem as regras e tem tudo para ser o capitão da equipe. Já que gosta tanto do esporte, só precisa treinar para ser realmente bom de bola. Mostre suas habilidades em campo, divida seus conhecimentos com a turma e aproveite para tornar-se um campeão.

MACACADA PODEROSA

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Design ▸ ROGÉRIO MAROJA

Conheça a incrível turma de heróis do desenho do **Super Esquadrão dos Macacos Robôs Hiper Força Já!** e saiba como eles vão salvar o Universo.

Você conhece muitos heróis prontos para encarar as forças do mal. Mas nunca viu uma turma parecida com a do **Super Esquadrão dos Macacos Robôs Hiper Força Já!** É que, como o próprio nome já diz, nesse animê, os defensores do mundo são macacos-robôs. Seu líder é um menino de 13 anos chamado Chiro.

Essa turma está sempre alerta para combater o Rei Esqueleto e seu exército maligno, que quer dominar a cidade Shuggazoom. Ele sabe que uma mudança cósmica está prestes a acontecer e antes disso quer estender os domínios do mal. Se conseguir, todo o Universo será dominado por forças terríveis.

Para lutar contra eles, o jovem Chiro usa poderes especiais e está sempre com seus cinco guerreiros: Nova, Gibson, Sprx-77, Otto e Antauri. Eles têm de unir suas forças porque o Rei Esqueleto e seu exército enviam monstros super-melequentos para destruí-los. São capazes também de truques como criar uma robô do mal programada para fazer Chiro se apaixonar.

Mas essas armadilhas não enganam o Esquadrão. Cada macaco tem sua especialidade. Juntos, eles reúnem força, habilidade e inteligência para enfrentar monstros mutantes e vilões-robôs. E, em caso de perigo, eles se protegem dentro de uma máquina e passam a comandá-la em lutas cheias de ação.

Super Esquadrão dos Macacos Robôs Híper Força Já! estréia no dia 16 de maio no Canal Jetix e vai ao ar de segunda a sexta-feira, às 17h30.

OS SEGREDOS DE CHIRO

Quando o jovem Chiro não está lutando, ele é um garoto normal, que vai à escola, tem amigos e gosta de se divertir. Mas ninguém pode saber de sua missão secreta nem desconfiar de seus poderes.

Ele descobriu por acaso que podia ser um herói. Um dia, quando passeava, encontrou um super-robô abandonado. Dentro dele estavam os cinco macacos-robôs, que despertaram de um sono profundo. Eles eram os antigos guardiães da cidade e perceberam que o mal estava se aproximando de Shuggazoom. Quando o garoto despertou os macacos guerreiros, ele absorveu uma energia chamada Poder Primata. É essa força que vai ajudá-lo a passar por grandes transformações para vencer o mal. E é por isso que só ele consegue entender a linguagem dos macacos. E aos poucos Chiro vai descobrir que nada disso aconteceu por acaso e saber por que foi o escolhido para a missão.

DIVULGAÇÃO

A TURMA DO ESQUADRÃO

Gibson

Posição no time: Chefe do laboratório
Arma: Brocas Robovac

O macaco azul é esperto e adora pesqui sar, comer pipocas e se divertir. Suas mãos viram brocas em forma de cone e lançam substâncias gosmentas.

Chiro

Posição no time: Líder
Arma: Poder Primata

É um garoto tímido que virou herói. Graças ao Poder Primata, é o único capaz de proteger Shuggazoom. Ele só tem medo de uma coisa: água. E isso não é pouco, já que sua cidade fica em cima da água.

Sprx-77

Posição no time: Piloto
Arma: Punhos magnéticos

É o mais engraçado de todos. Para lutar, tem ímãs gigantes que dão choques nos inimigos e acionam acessórios diferentes. Também é um piloto habilidoso.

Nova

Posição no time: Guerreira
Arma: Punhos robóticos gigantes

Ela é a mais valente da turma. Adora uma boa briga e conta com a ajuda de mãos grandes que podem se transformar para esmagar, bater e quebrar tudo.

Antauri

Posição no time: Conselheiro
Arma: Garras com lâminas

É inteligente e sabe usar palavras de sabedoria na hora certa. Não provoca brigas, mas quando é preciso usa muito bem suas poderosas garras com lâminas.

Otto

Posição no time: Mecânico
Arma: Mãos de serra

Sua especialidade é cortar qualquer coisa com as serras que tem no lugar de mãos. Além disso, ele é o habilidoso mecânico do grupo e consegue até armazenar coisas em sua cabeça.

Rei Esqueleto

Sua missão é destruir Shuggazoom. Ele conspira com outros vilões do Universo que pretendem iniciar o reinado da escuridão e domina uma turma de monstros. Sua aparência é assustadora: é grande, forte, usa roupas roxas, tem olhos vermelhos horripilantes e dá gargalhadas que fazem todo mundo tremer.

AMIGO ROBÔ

Descubra qual macaco do esquadrão poderia ser sua mascote.

1 Como você enfrentaria uma turma de vilões?

- ◆ Encararia a briga com toda sua força, afinal você curte uma batalha.
- ● Faria uma armadilha.
- ■ Criaria uma estratégia de ataque.

2 O que você gosta de fazer nas horas livres?

- ▼ Criar experimentos para a feira de ciências.
- ● Desmontar coisas.
- ▲ Brincar e ficar inventando piadas.

3 De qual guloseima você gosta mais?

- ■ Algodão-doce.
- ▼ Pipoca.
- ● Os dois.

4 O que você faz quando tem um problema com um colega na ecola?

- ■ Fala com ele e tenta acertar a situação.
- ◆ Apronta a maior confusão.
- ▲ Faz uma brincadeira para ver se ele esquece a crise.

5 Na sua turma, todos costumam dizer que você é o:

- ▲ Brincalhão.
- ■ Intelectual.
- ◆ Encrenqueiro.

6 O que você faz quando quer um brinquedo novo e caro?

- ◆ Arruma a maior confusão em casa.
- ▼ Diz para os seus pais que ele vai ser útil para você na escola.
- ■ Pensa com calma e conversa com seus pais para convencê-los.

7 Se quebra sem querer o aparelho de som que sua mãe adora, você...

- ▼ Diz que estava fazendo um experimento quando tudo aconteceu.
- ▲ Diz para ela que já estava mesmo na hora de comprar um novo.
- ● Conserta o som antes de sua mãe chegar.

8 Que artefato você escolheria para vencer robôs do mal?

- ▲ Um imã gigante.
- ● Lâminas rotatórias que cortam qualquer coisa.
- ◆ Garras super-poderosas.

9 Que cor combina mais com o seu visual?

- ◆ Amarelo.
- ▼ Azul.
- ▲ Vermelho.

10 Que matéria não poderia faltar na escola dos seus sonhos?

- ◆ Artes marciais.
- ▼ Ciências.
- ● Mecânica.

RESULTADO

SE MARCOU MAIS ◆
Você se identificaria com Nova, a macaca amarela. Mas cuidado para não se tornar tão briguento como ela!

SE MARCOU MAIS ▼
Como Gibson, o macaco azul, você gosta de ciências, curte aprender cada vez mais sobre o assunto.

SE MARCOU MAIS ▲
Você adora brincar, como Sprx-77, o macaco vermelho. Mas, quando o assunto é sério, não dá para ficar só nas piadinhas, certo?

SE MARCOU MAIS ●
Pelo visto, você também faz o tipo mecânico, como Otto, o macaco verde, e adora consertar tudo o que encontra.

SE MARCOU MAIS ■
Com seu jeito centrado e inteligente, sua mascote é Antauri, o macaco preto. Cuidado para não virar uma fera quando entrar numa briga!

promoção

Cole na turma do Mr. Pritt

Tatiana de Araújo Colombo virou 1 dos 10 personagens de história em quadrinhos, publicada na Revista Recreio. Além de ganhar 1 ano de **escola paga, 1 computador** com impressora e **1 ano de Revista** Recreio.

TATIANA DE ARAÚJO COLOMBO
11 anos - Valinhos - SP
10ª sorteada

Confira os vencedores no www.pritt.com.br

MÃO NA MASSA

Quer experimentar um doce gostoso? Não se embanane. Veja como preparar uma sobremesa fácil de fazer.

BANANA-PAVÊ

Você vai precisar de:

- 2 **bananas**
- 1/2 pacote de **bolacha de maisena**
- 1 lata de **doce de leite**
- 1 lata de **creme de leite**
- 3 colheres de sopa de **margarina**
- **canela em pó**

1 Ponha as bolachas em um saco plástico e esmague com as mãos até virarem farelo. Misture bem com a margarina. Forre um recipiente com essa massa.

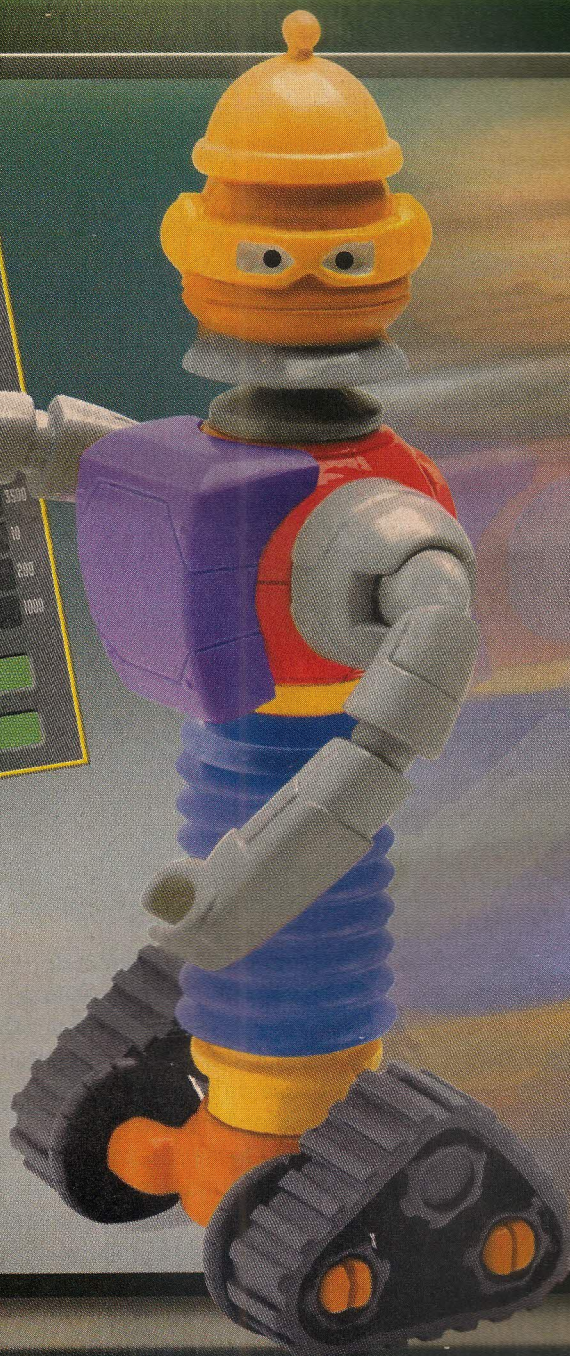
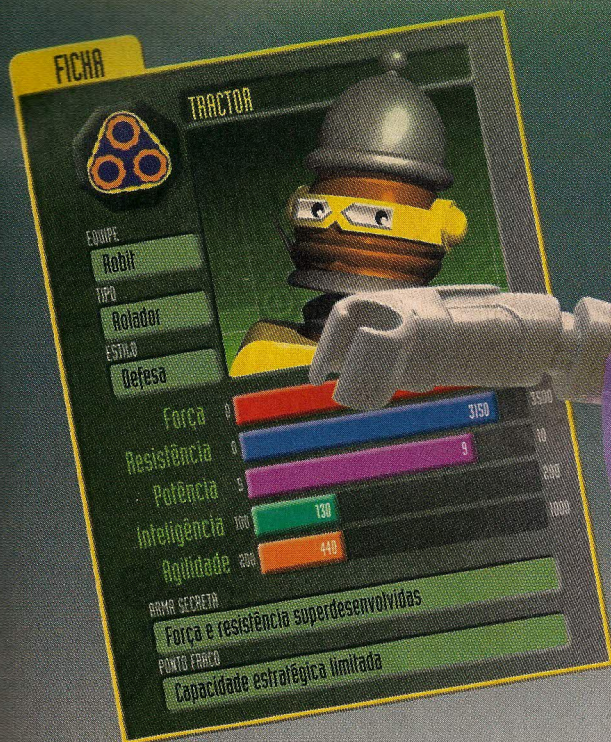
2 Em outra tigela, coloque o doce de leite e acrescente o creme de leite. Misture bem até ficar cremoso. Em seguida, derrame a metade desse creme por cima da massa da torta e cubra com rodelas de banana. Depois, espalhe o restante do recheio por cima.

3 Deixe na geladeira por três horas e polvilhe canela em pó antes de servir. Quebre duas bolachas e coloque-as na torta como na foto.

Você sabia que...

- Existem quase mil tipos de banana em todo o mundo?
- A menor banana é a ouro, que não passa de 10 centímetros? Já a maior é a que cresce na Nova Guiné e chega a medir 50 centímetros e pesar quase 1 quilo!
- A banana-nanica tem esse nome por causa da bananeira, que é baixinha? Ela também é conhecida por banana-d'água, banana-chorona, banana-da-china e banana-anã.
- A banana-da-terra é a maior espécie brasileira chegando a medir 26 centímetros? Seus outros nomes são: banana-comprida e pacovão.
- A banana-maçã tem esse nome porque seu cheiro lembra o da maçã?
- A banana é uma fruta muito nutritiva? Por ser rica em potássio, ajuda a evitar câibras?

FOTO: LÉO FELTRAN E FERNANDO LEMOS (BANANA); ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

Com ele a disputa vai rolar!

Semana que vem, a RECREIO vai trazer o Tractor, um robô que encara qualquer desafio e está pronto para deslizar até você. Não perca!

Robits
O futuro chegou!

Patrocínio:
SCHIN

RECREIO
Toda quinta, nas bancas.

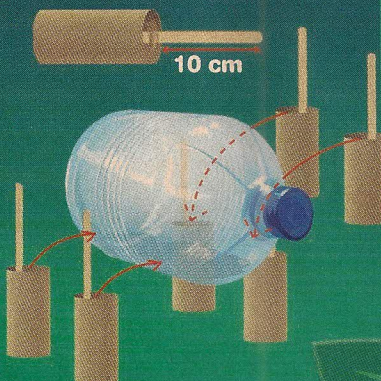
GIGANTE D

Que tal recriar um animal fascinante? É só separar o material e começar a montar o seu mamute.

Você vai precisar de:

- 1 garrafa de **água mineral** de **5 litros**
- 4 palitos de **sorvete**
- 4 tubos de **papel higiênico**
- 7 **canudos dobráveis**
- 1 caixa de **sabonete**
- 1 copinho de **iogurte**
- 1 pote de **margarina** tamanho **regular**
- **papelão**
- **fita adesiva**
- **jornal**
- **tinta colorida**
- **cola**

CRIAÇÃO: MARCOS FABIANO LOPES; ESQUEMAS: CARINA MAKI; FOTO: LEO FELTRAN.

1 Retire o rótulo e a alça da garrafa. Prenda cada palito em um rolo de papel higiênico fixando com fita adesiva pela parte de dentro. Depois prenda os palitos nas laterais da garrafa formando as patas do mamute.

2 Corte um canudo com 8 centímetros de comprimento e prenda com fita na parte de trás da garrafa, como indicado na figura. Prenda o pote de margarina em cima da garrafa usando a fita adesiva.

QUE BICHO É ESSE?

Os mamutes surgiram na África há 4 milhões de anos, num período em que a Terra estava coberta de gelo, os dinossauros tinham sido extintos e o homem morava em cavernas.

Os maiores mamutes chegavam a 5 metros de altura e 15 toneladas, quase quatro vezes mais que um elefante.

O corpo desses bichos estava adaptado ao frio, com pêlos grossos como lã. As presas tinham 5 metros de comprimento e serviam para cavar a neve em busca de alimento. Eles andavam em grupos de até 40 animais, liderados pelas fêmeas adultas.

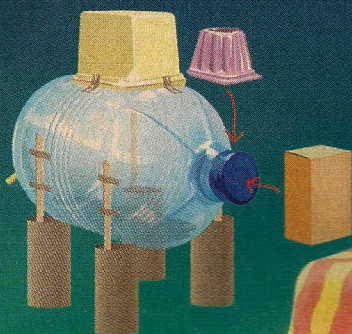
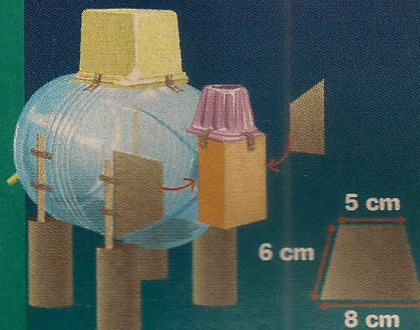
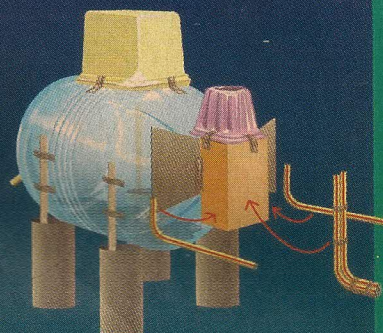
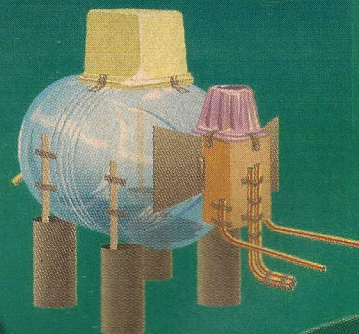
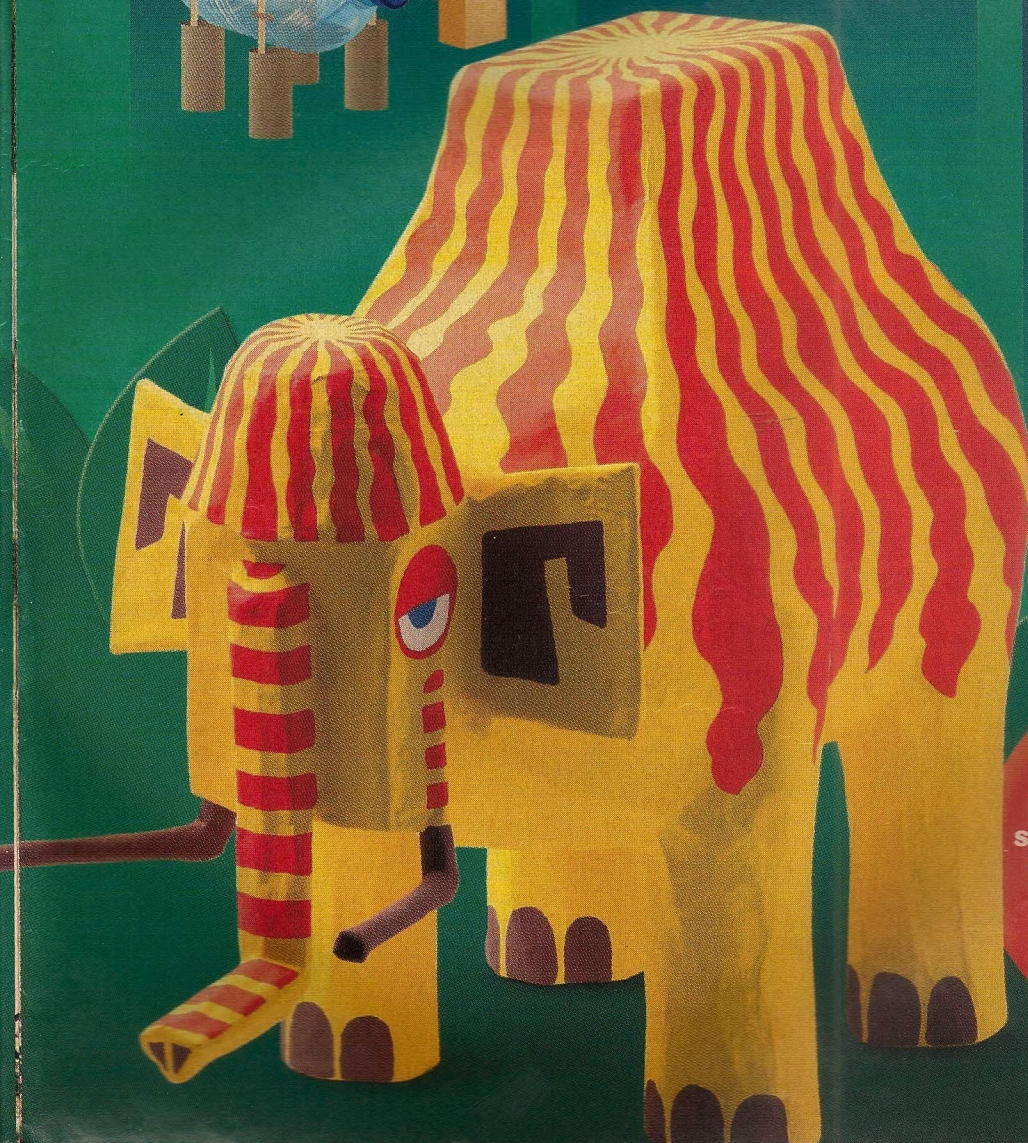
Alguns séculos depois do início do aquecimento da Terra, os mamutes desapareceram. Não se sabe direito se foram extintos por causa da caça ou devido a algum fenômeno de clima.

Muitos fósseis desses animais foram encontrados em regiões geladas e os cientistas estudam o material para entender esse mistério.

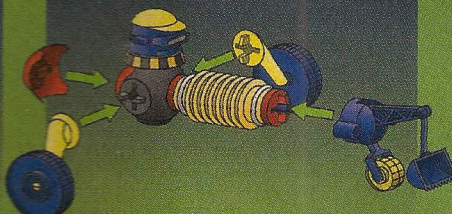
Você sabia que...

- Mamute significa "filho da terra"? O nome foi dado por nativos do norte da Ásia que acharam fósseis do bicho no solo gelado e pensavam que ele vivia sob a terra.
- Em 2003, foi encontrado o esqueleto de um mamute de 35 mil anos em ótimo estado de conservação na Suíça?
- Alguns cientistas sonham em clonar esses animais? Eles querem gerar mamutes misturando as células dos fósseis com as dos elefantes asiáticos, seus parentes mais próximos.

A PRÉ-HISTÓRIA

3 Faça um furo na tampa da caixa de sabonete e encaixe-a na boca da garrafa. Em seguida, prenda o copinho de iogurte na caixa de sabonete, com a boca virada para baixo.

4 Copie duas vezes o molde das orelhas em papelão e recorte. Prenda-as na caixa com fita adesiva.

5 Pegue dois canudos e dobre na parte sanfonada formando as presas. Prenda-os com fita nas laterais da caixa de sabonete.

6 Enrole quatro canudos com fita adesiva formando um L, como mostra a figura. Prenda com fita no meio da caixa de sabonete.

Misture cola e um pouco de água. Rasgue pedaços de jornal, passe-os nessa mistura e cole sobre o mamute até cobrir tudo. Deixe secar e pinte de branco. Com um lápis, faça os olhos e outros detalhes. Pinte tudo com tinta colorida.

Veja como montar o Brubit

1 Tire o plástico que protege a sanfona.

2 Encaixe o escudo, as rodas e a escavadeira como no esquema.

3 Para acionar a escavadeira, pressione a sanfona.

Invente novos robôs encaixando seus ROBITS.

Veja no site o passo-a-passo da montagem do Brubit e brinque com os ROBITS.

www.RecreiOnline.com.br

Divirta-se com Homem-Aranha 2 no Playstation Portátil.

MINI-AVENTURA

O Homem-Aranha já jogou suas teias em todos os videogames e agora chegou ao PSP. Sua aventura no Playstation Portátil segue o roteiro do filme, mas traz novos vilões e fases inéditas.

Com teia é fácil de ir de um lado para o outro, subir e descer e prender os bandidos. Existem muitas opções de movimentos e o mais legal é ir descobrindo cada um quando você avança no jogo.

É possível combinar ações nas lutas e usar sua teia de vários modos. Você pode também configurar o nível de dificuldade. Quem já é um herói experiente curte a aventura no Hard (Difícil) enquanto os outros ficam no modo Normal. Mary Jane está segura, afinal o Aranha está a caminho!

Seja rápido para pular e desviar dos choques.

Encare o chefão e só depois enfrente os outros inimigos.

Uma seta na parte de cima da tela ajuda você a se localizar.

Prenda um inimigo com a teia enquanto luta com outro.

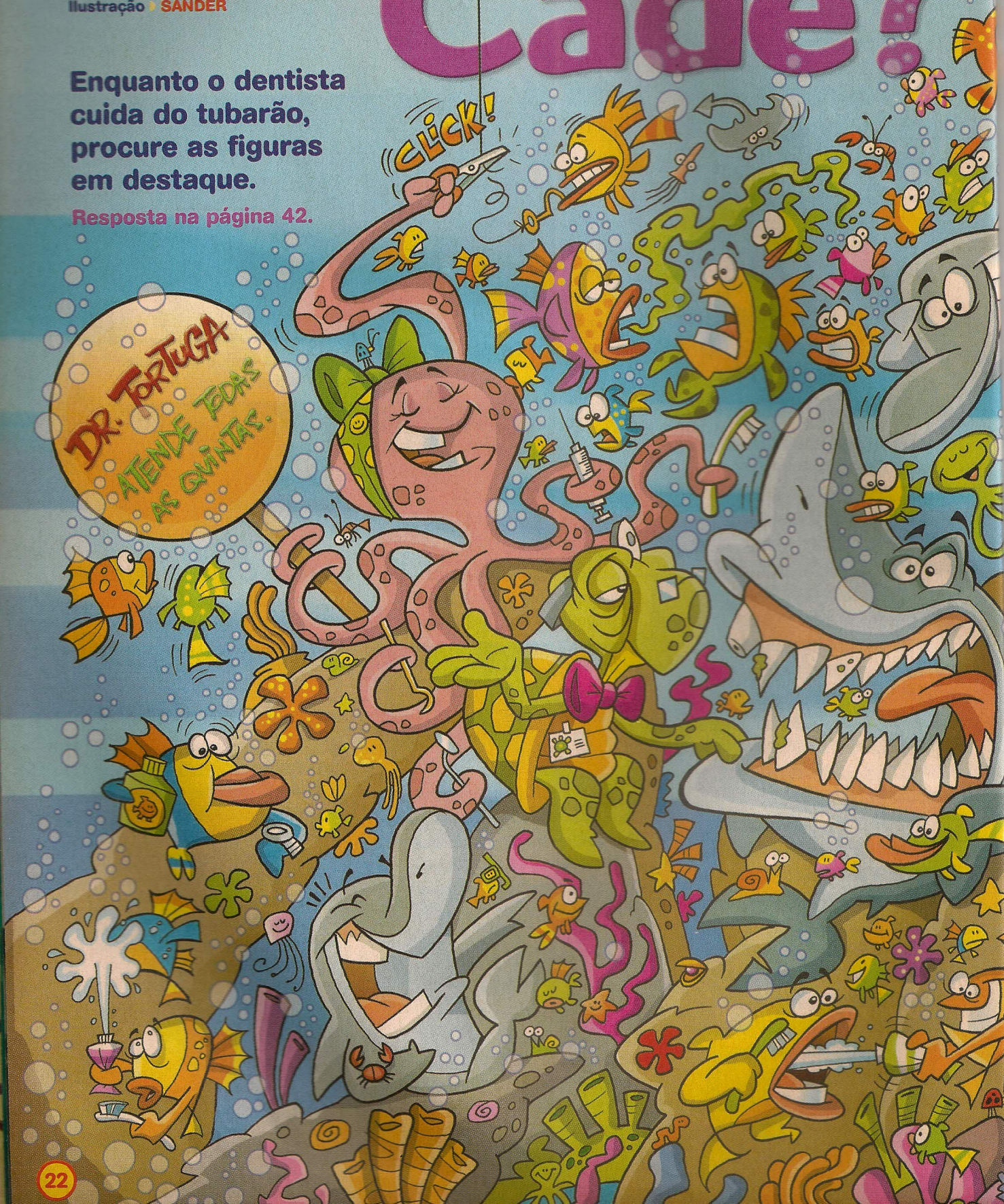
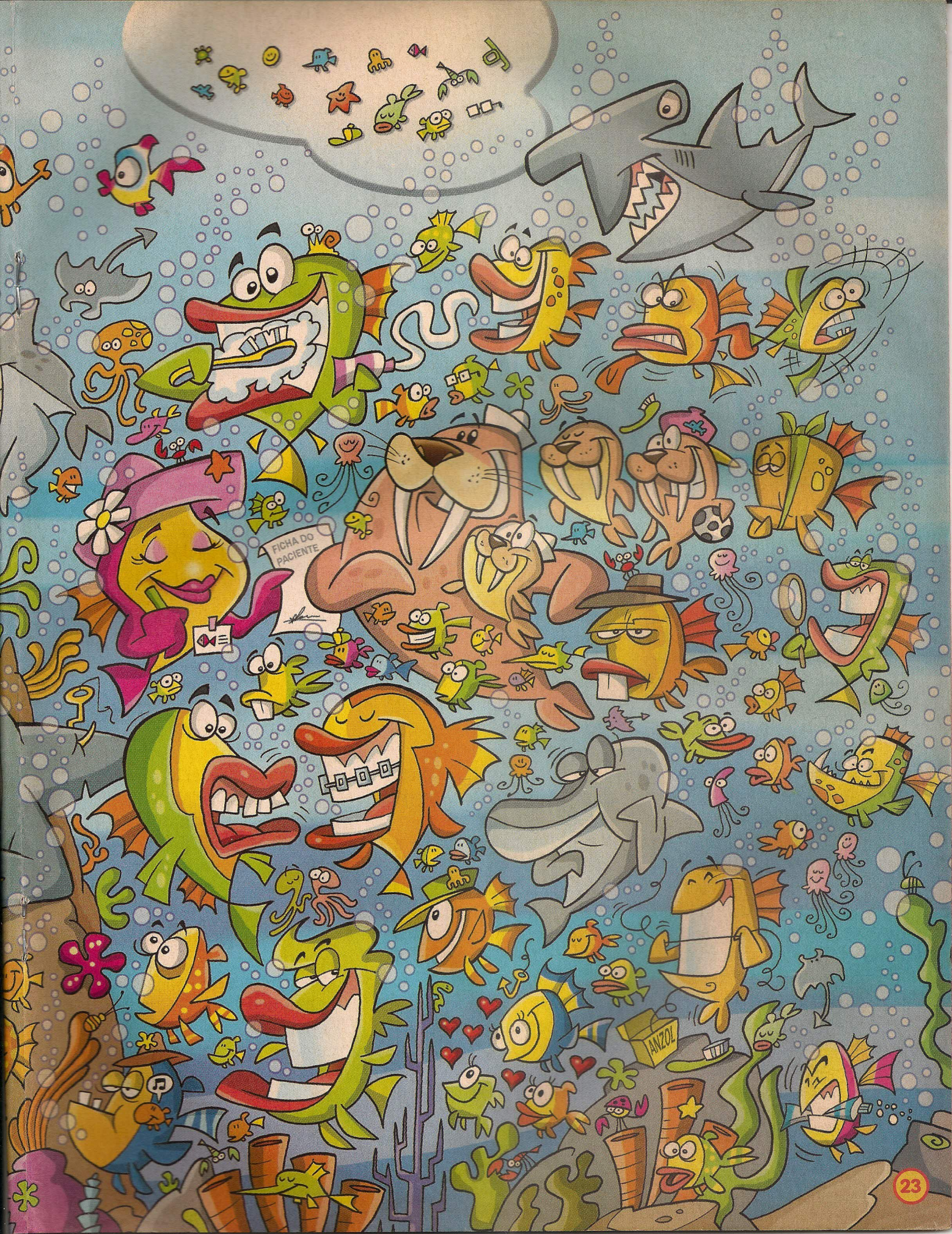
Divirta-se nas missões que incluem passeios pela cidade.

Novo Play

O Playstation Portátil, ou PSP, é um videogame com ótima definição e jogabilidade. Ele usa discos de jogos chamados de UMD, exibe arquivos de vídeo e toca MP3. Alguns jogos que já foram lançados para PSP: Ape Escape, Lumines, Ridge Racers e Need for Speed Underground.

DIVULGAÇÃO

PASSATEMPO
Ilustração › SANDER
Cadê?
Enquanto o dentista cuida do tubarão, procure as figuras em destaque.
Resposta na página 42.
CLICK!
DR. TORTUGA
ATENDE TODAS AS QUINTAS.

FICHA DO PACIENTE
ANZOL

SEM NOME NÃO COME

Era um tempo de muita fome. Os bichos estavam sem nada para comer. O papagaio veio anunciando:

— Currupacopacopaco, lá longe tem.

— Tem o quê?

— Uma árvore carregadinha de frutas.

— Que bom, vamos lá.

E os bichos foram. A árvore estava lá, mas ninguém tinha visto árvore igual antes, nem aquelas frutas. O macaco perguntou:

— Como é o nome dela?

Ninguém sabia. Nem a paca, nem o tatu, nem a cotia, nem a tia da saracura, nem o tucano, nem o porco do mato, nem o gato, nem cobra, nem lagarto. Não podiam comer uma fruta que não sabiam como se chamava, porque essa era a lei no tempo em que os bichos falavam. Discutiram:

— E o que se faz?

— Como descobrir?

— Ai, que fome.

— E sem saber o nome...

— Ninguém come.

— Ai, ai, ai.

— E quem pode saber?

— São Pedro sabe tudo, deve saber o nome da fruta.

— Então alguém precisa ir ao céu falar com ele.

— Quem vai?

— Vai quem corre mais.

— Melhor quem voa mais ligeiro.

E, sendo assim, lá foi a garça voando. Chegou ao céu e falou com São Pedro. O santo ficou com pena dos bichos e contou o nome da fruta. Pra não esquecer, a garça veio cantando pelo caminho.

No caminho, morava uma feiticeira que chamou pela garça:

— Venha cá, diga, de onde vem?

— Venho do céu, fui falar com São Pedro.

— E aonde vai com tanta pressa?

— Vou contar à bicharada o nome da fruta desconhecida.

— Ora, descanse um pouco, deve estar cansada, o céu é tão longe.

— Não posso, os bichos tão loucos de fome e precisam saber o nome da fruta pra matar a fome.

— Foi São Pedro que lhe contou o nome da fruta?

— Ele mesmo. Imagine só, um santo tão importante e falei com ele.

A feiticeira insistiu:

— Fale mais de São Pedro comigo...

A garça ficou conversando com a feiticeira e, quando seguiu seu caminho, quis cantar a canção do nome da fruta, mas tinha esquecido.

Enquanto isso, a feiticeira ficou dando risada, pois o que ela queria era que a

garça esquecesse o nome da fruta. Os bichos continuavam com fome e precisavam saber como resolver aquela situação. Reuniram-se de novo:

— Quem vai?

— Ai, que fome.

— E sem saber o nome...

— Ninguém come.

— Ai, ai, ai.

— Bicho que voa não deu certo, agora vai bicho que corre.

E foi escolhida a lebre, que é muito rápida. Ela foi ao céu, São Pedro contou o nome secreto da fruta. Na volta, a lebre veio cantando para não se esquecer.

A feiticeira veio ao encontro da lebre e convidou:

— Descanse um pouco, de onde vem com tanta pressa?

— Venho do céu, fui falar com São Pedro.

E a feiticeira falou, falou, mas a lebre não se atrapalhou, continuava cantarolando.

A feiticeira mudou a tática e cantou uma canção bem parecida.

Não deu outra, a lebre confundiu tudo e não sabia mais qual o nome da fruta. Os bichos cada vez com mais fome se reuniram de novo para escolher quem iria ao céu falar com São Pedro.

Já tinha ido bicho que voava, bicho que corria, bicho que nadava e foram indo todos os bichos e todos foram enganados pela feiticeira.

Resolveram mandar o jabuti, que ainda não tinha sido escolhido porque era muito lento.

Na volta, a feiticeira veio ao encontro dele:

— De onde vem tão devagar?

O jabuti nem ligou pra ela, continuou cantando.

A feiticeira viu que não havia jeito de desviar a atenção do jabuti, ficou furiosa, jogou uma porção de pedras rachando todo o casco dele, como a gente ainda pode ver.

O jabuti nem ligou, continuou cantando e seguiu seu caminho até onde os bichos estavam esperando.

Agora que sabiam o nome da fruta, comeram até se fartar.

TEXTO ▸ EDY LIMA*
ILUSTRAÇÃO ▸ NEGREIROS

* **EDY LIMA** é autora da série **A Vaca Voadora** e acaba de lançar **Melhor que a Encomenda**.

ELAS NÃO

Nem todas as aves são capazes de voar. Descubra por que e veja como algumas encontraram outra utilidade para as asas.

Ai, que calor!

O avestruz é a maior ave do mundo e não voa. As suas grandes asas têm outras funções: refrescam o bicho quando estão abertas já que embaixo delas não há penas, ajudam os machos a se exibir para conquistar as fêmeas e, durante a corrida, facilitam no equilíbrio do animal nas mudanças de direção.

O avestruz é um excelente corredor e atinge até 65 quilômetros por hora! Quando é alcançado por um inimigo, encara a briga e dá chutes fortes em leões e guepardos, por exemplo.

Ele chega a medir 3 metros de altura e pesar até 200 quilos. É muito resistente e pode passar até oito dias sem beber água.

A maior comilona

Prima do avestruz, a ema é capaz de correr a até 60 quilômetros por hora e vive na América do Sul. Como é uma ave corredora, as asas ajudam no equilíbrio e na mudança de direção e servem para refrescar o bichão.

A ema é famosa por engolir quase tudo que vê pela frente. Folhas, sementes, frutinhas, insetos e pequenos animais como lagartos e rãs entram no cardápio.

DECOLAM

Sai da frente!

Não dá para não reparar na crista do casuar de capacete, uma ave que também não voa. Ela tem apenas vestígios de asa. Isso significa que seus antepassados deviam voar, mas perderam essa habilidade.

O casuar chega a correr a 40 quilômetros por hora. Sua crista serve para abrir caminho pela mata, pois essa ave vive em florestas de vegetação muito fechada da Austrália e Nova Guiné.

O casuar é bravo. Dá chutes para se defender e seu terceiro dedo tem uma unha, de uns 20 centímetros, que funciona como um punhal.

GALINHA VOA?

As galinhas e os perus foram domesticados e perderam a capacidade de voar com o tempo, já que não precisavam sair do chão para conseguir alimentos. No entanto, esses bichos ainda são capazes de dar pequenos vôos em curtas distâncias.

CONSULTORIA: CYBELE SABINO LISBOA (bióloga do setor de aves do Zoológico de São Paulo) e SÉRGIO RANGEL (biólogo do Zooparque Itatiba). - FOTOS: CORBIS

Não sou fruta

Olhe para o kiwi e veja se ele não parece a fruta que conhecemos. Na verdade, ela recebeu esse nome por causa da semelhança com o pássaro, que é o símbolo da Nova Zelândia. O kiwi não possui cauda nem voa, pois só tem vestígios de asas, ou seja, uns ossinhos que foram herdados de antigos parentes que voavam.

Isso aconteceu porque os ancestrais do kiwi não tinham predadores na Nova Zelândia. Sem essa ameaça, eles passaram a viver no chão e, com o tempo, seus descendentes perderam a capacidade de voar.

Quem falou que pingüim não voa?

Asas para nadar

Esses moradores do gelo do hemisfério sul têm asas pequenas que não servem para voar, mas são ótimas na hora de nadar. Elas funcionam como potentes remos que dão agilidade ao bicho na água, facilitando a pesca.

As 17 espécies de pingüins que existem possuem muitas adaptações especiais. Além das asas, suas pernas são curtas e os pés têm membranas, que são bem úteis na hora de mudar de direção durante a natação. Os cientistas acham que os pingüins perderam a capacidade de voar por falta de necessidade, já que vivem cercados de água e se alimentam de seres aquáticos. Assim, suas asas acabaram virando nadadeiras.

PASSATEMPO
Ilustração SANDER
Fique de olho
Você é bom detetive?
Então investigue a cena e
tente encontrar duas marcas
de mãos exatamente iguais.
Resposta
na página 42.

Texto ▸ JULIA MOIÓLI
Ilustrações ▸ ROGÉRIO DOKI

Veja como se dar bem na hora de fazer trabalhos em grupo e de apresentá-los para a classe.

EQUIPE EM AÇÃO

Quando a professora avisa que o trabalho do bimestre vai ser feito em grupo e deve ser apresentado para a classe toda, é o maior susto. Além do frio na barriga, só de pensar em ficar falando lá na frente, todo mundo já começa a imaginar como vão ser os grupos e na trabalheira de preparar tudo e procurar as informações. O melhor é não entrar em pânico. É importante pensar em cada etapa do trabalho e tentar se organizar antes da apresentação. Um bom resultado depende só do esforço e da dedicação do grupo. Confira algumas dicas para preparar um trabalho legal com sua equipe.

FASE 1 ▸ ORGANIZAÇÃO

Fazer trabalho em grupo é legal, principalmente se você está entre amigos. Nesse caso, só é preciso ficar ligado para não misturar as tarefas com brincadeira. Vocês vão se divertir juntos, mas todo mundo tem de saber a hora de parar e se concentrar.

Pode ser que você tenha de preparar o trabalho com um grupo de pessoas que não conhece muito bem ou mesmo junto com um colega meio chato. Aproveite para fazer novos amigos e nem pense em arrumar confusão. Se ficar brigando ou implicando, logo você é quem vai ser chamado de chato.

Tente se entender com todos e, quando não concordar com a opinião dos colegas, explique seu ponto de vista com calma e respeite a decisão da maioria.

Logo na primeira reunião da turma, conversem sobre o assunto do trabalho e dividam as tarefas. É importante que todos pesquisem. Mesmo que um dos integrantes seja fera em desenho, ele não deve ficar encarregado só de cuidar da capa do trabalho. Todos têm de entender o assunto e participar. Resolvido o que cada um vai fazer, marquem as datas de entrega de cada parte.

E se você perceber que há desentendimentos sugira ao pessoal marcar uma conversa com a professora para pedir ajuda na organização.

FASE 2 ▸ MÃOS À OBRA

Pesquise em livros, enciclopédias, revistas e na internet e faça anotações. Você pode fazer cópias de parte do material ou imprimir o que achar mais legal e sublinhar partes interessantes. Se encontrar informações que possam ajudar outra pessoa do grupo, separe também.

Fique esperto para não pegar informações pouco confiáveis, principalmente na internet. Aposte nas páginas de escolas e universidades (geralmente elas terminam com .edu), organizações não-governamentais (.org) e de órgãos do governo (.gov). Veja também o site da RECREIO (www.recreionline.com.br).

E nem pense em copiar textos da internet e imprimir. Assim você não vai aprender nada e aí nem adianta fazer o trabalho. E se algum colega ou mesmo a professora fizer qualquer pergunta você não vai conseguir responder.

Depois que todos pesquisarem, marquem uma reunião, juntem o material e selecionem o que vão usar para montar o trabalho todo. Combinem um encontro na escola, antes ou depois da aula, ou na casa de alguém. Não se esqueçam de avisar aos pais que estão trabalhando em grupo e peçam a autorização e a ajuda deles para que todos possam chegar na hora e local combinados.

FASE 3 ▸ NA HORA H

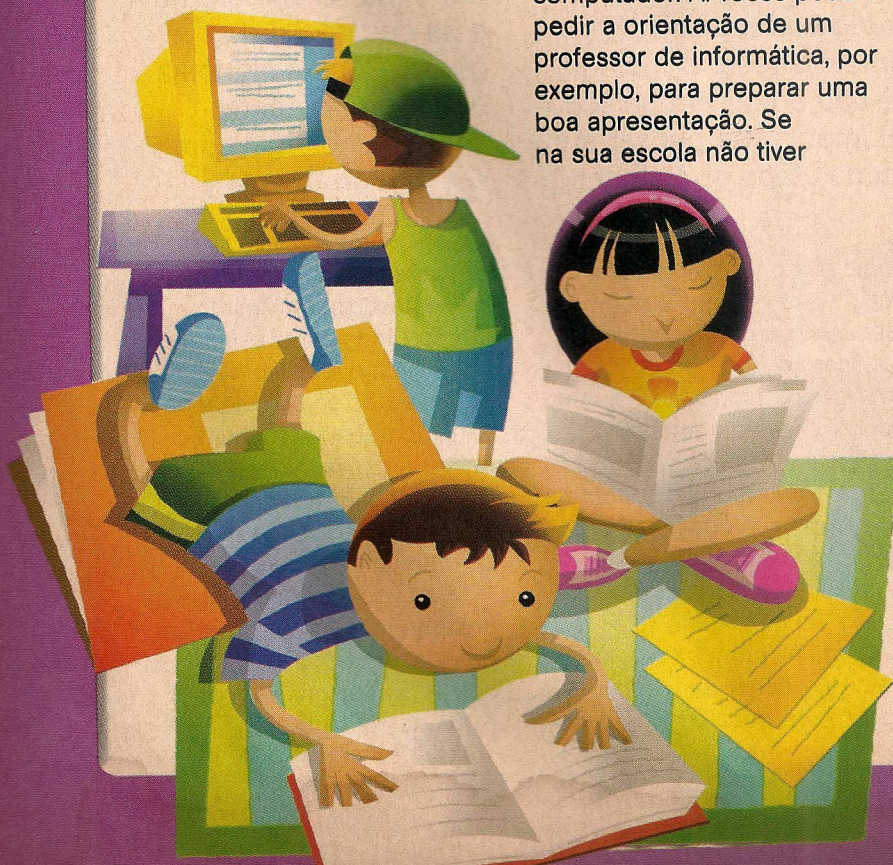
Conversem sobre a apresentação. É preciso decidir a parte que cada um vai falar e escolher uma maneira de tornar a apresentação interessante. Dependendo do assunto, vocês podem fazer cartazes, levar fotos ou até objetos para mostrar, assim todo mundo vai entender melhor o assunto.

Em algumas escolas, é possível usar programas de computador. Aí vocês podem pedir a orientação de um professor de informática, por exemplo, para preparar uma boa apresentação. Se na sua escola não tiver computador, façam cartazes com desenhos ou fotos. Dependendo do tema, vale planejar uma encenação para fazer a abertura e mostrar o material pesquisado.

No final, peçam que os colegas de sala façam perguntas se tiverem dúvidas. Assim todo mundo participa e aproveita mais a apresentação.

E SE DER BRANCO?

Confira dicas para evitar pânico na hora da apresentação:

- **Estude o assunto e entenda o que está falando. Tire dúvidas com o grupo ou com a professora antes. Se você apenas decorar, pode esquecer algum detalhe e se perder.**
- **Treine em casa e se apresente para seus irmãos ou pais.**
- **Chegue alguns minutos antes de a aula começar e dê uma lida no texto.**
- **Tenha uma lista com os pontos importantes, mas evite ler o tempo todo.**
- **Se você esquecer a seqüência do que ia falar, passe para outro tema. Quando lembrar do anterior, você pode retomá-lo no final.**
- **Se alguém fizer uma pergunta e você não souber responder, confira se um colega do grupo pode ajudá-lo. Se ninguém souber, avise que vai pesquisar o assunto e responderá assim que possível. Pesquise mesmo e responda depois.**

Disney
Lilo & Stitch

TCHIBUUM!

VEJAM, AMIGOS!
RECRIEI MINHA PRIMEIRA DESCOBERTA CIENTÍFICA DE SUCESSO PRA VOCÊS SE DIVERTIREM!
UÉ?! MAS VOCÊ TEVE MAIS DE UMA?
VOCÊ TÁ FALANDO DESTA PISCININHA CHEIA DE MELECA?

EI! ESTÁ GROSSO! PARECE BORRACHA!
ACHO QUE, SE EU PULAR, VOU...

...PRA CIIIMA!
SPROING!

OBA!
ESTA GELÉIA É DEMAIS, JUMBA!
PLOOF!

MINHA VEZ, LILO!
EI! MINHA IRMÃ DETESTA QUANDO VOCÊ USA OS VESTIDOS DELA!
SIM, SIM! EU SEI... MAS... É UMA MEDIDA DE SEGURANÇA!
E A COR COMBINA COM MEU OLHO!

EU PULO MAIS ALTO QUE VOCÊ! QUER APOSTAR?
VAI SER BEEEEM MAIS ALTO!
EH, EH, EH!
VIPT! VUPT!

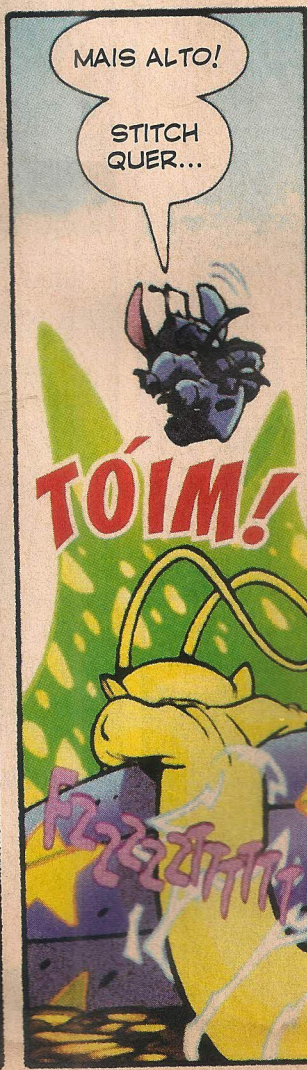
¡AAU!
PATOOOOM!

VESTIDO, NÃO PISE NA BOLA!

VIRAM?
ERA UMA...
...MEDIDA DE...
...SEGURANÇAA!
AH, AH!
STITCH! ISSO NÃO SE FAZ!
MAS FOI ENGRAÇADO!

AGORA SOU EU!
O QUE VOCÊ ACHA DE A GENTE DAR UMA FORCINHA PRO STITCH?
CLARO! EH, EH!

MAIS ALTO!
STITCH QUER...
TÓIM!

...VOAR!?
CATA-ZIMBA!

LÁ NO ALTO...
VUUUCH!

ESTAMOS CAPTANDO ALGO ESTRANHO NO RADAR...

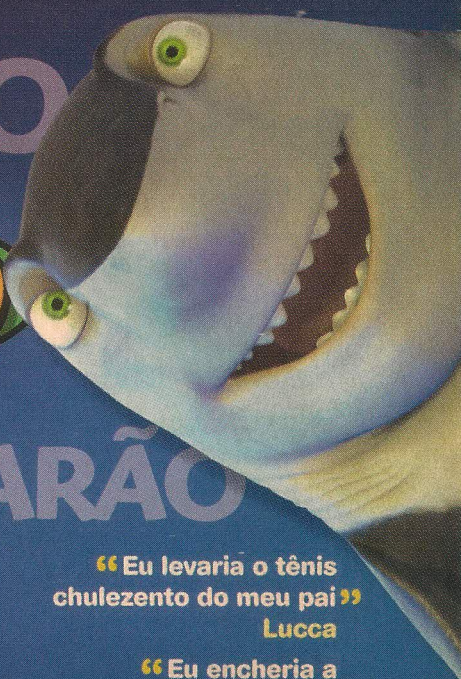
OI!

O QUE VOCÊS ESTÃO OLHANDO?
NANI!
HÃ... NÃO É PRO VESTIDO... QUE EU NÃO PEGUEI NO SEU ARMÁRIO!
HUM... TUDO QUE SOBE...
...TEM QUE...

TCHIBUUUM!
...DESCER!

GLUB!
ACHO QUE ESTE PLANETA NÃO ESTÁ PRONTO PRA MINHA GELÉIA!
FOI MAL!
EH, EH, EH!
ESPERE, JUMBA!
AINDA NÃO FOI A VEZ DA NANI!
FIM

PROMOÇÃO RECREIO

ESPANTE UM TUBARÃO

Parabéns a todos os participantes que mandaram suas idéias arrepiantes para dar um susto num tubarão!

Confira a lista dos classificados, que vão receber em casa um kit com:

- **um DVD do filme O Espanta Tubarões**
- **duas camisetas**
- **um boneco**

"Eu levaria o tênis chulezento do meu pai"
Lucca

"Eu encheria a boca dele com geléia de alga colante"
João Vítor

"Eu teletransportaria o tubarão para a aula de matemática"
Benedicto

"Eu colocaria um espelho para ele se assustar com a própria imagem"
Rebeca

6 e 7 anos

- **Ariane Ferreira Espíndola** Porto Alegre – RS
- **Arthur H. S. Conceição** Ipaussu – SP
- **Christiane Leite Lins** Maceió – AL
- **Diego Netto Souza Ribeiro** Escada – PE
- **Guilherme Oliveira Xavier** São Paulo – SP
- **João F. R. de Oliveira** Santo Antônio do Pinhal – SP
- **Lucca Moretti Rimoli** Valinhos – SP
- **Luiz F. G. L. de Almeida** São Paulo – SP
- **Talvanes L. e Silva Júnior** Maceió – AL
- **Vitória Regina A. Lopes** Fortaleza – CE

8 e 9 anos

- **Allan Adriano Dias** Campo Bom – RS
- **Benedicto Stipp Cruz Neto** Piracicaba – SP
- **Alana Mendonça de Aguiar** Porto Alegre – RS
- **Henrique de P. dos Santos** Vila Rica – MT
- **Ígor Ferreira Espíndola** Porto Alegre – RS
- **João Vítor David** Curitiba – PR
- **Juliana de A. Marcondes** Itapevi – SP
- **Marcelo Ereira da Silva** Porto Velho – RO
- **Mauro M. de Albuquerque** Teresina – PI
- **Wellington Braz de Lima** Santiago – RS

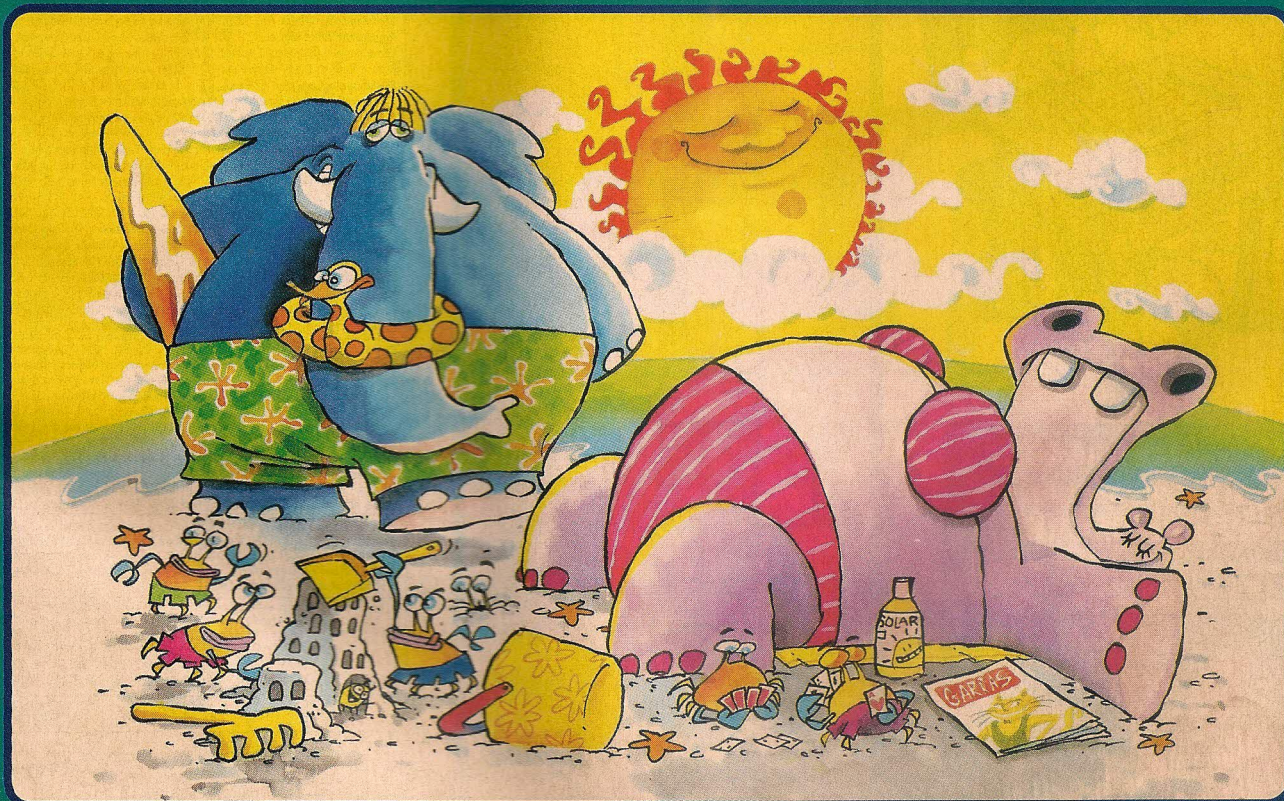
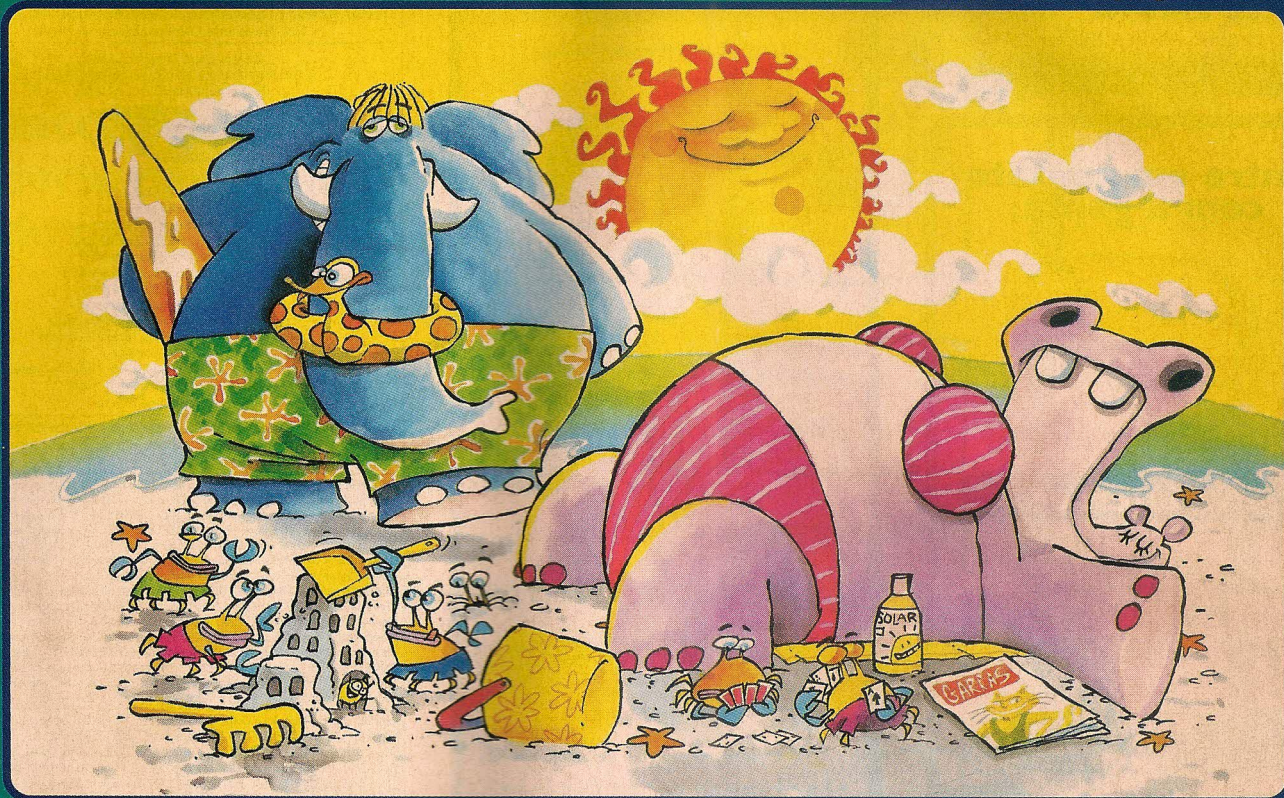
10 e 11 anos

- **Daniel Alves Scarcello** Rio Branco – AC
- **Eduardo D. F. de Souza** Barra do Corda – MA
- **Gabriela De Toni** Chapecó – SC
- **Jandir Melo e Silva** São Paulo – SP
- **Jéssica C. B. dos Santos** Santa Barbara D´Oeste – SP
- **Hérica Picolo** Campo Grande – MS
- **Matheus Dias Cougo** Tramandaí – RS
- **Rafael de Freitas Cançado** Belo Horizonte – MG
- **Rebeca Chuffi Saccochi** Brasília – DF
- **Rodolfo Menezes Santos** N. Sra. do Socorro – SE

FOTO: LEO FELTRAN

JOGO DOS SETE ERROS

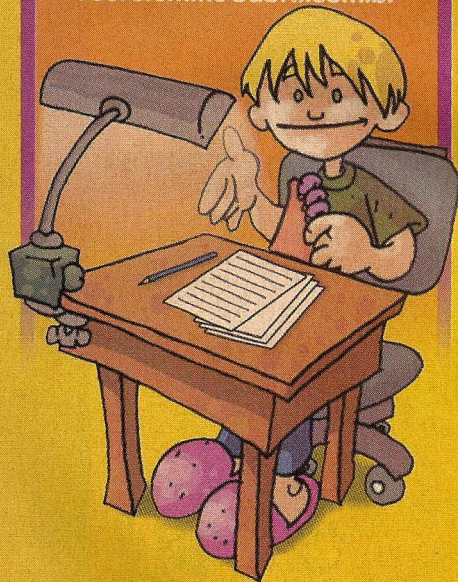
Ilustração BIRY

Resposta na página 42.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo – SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet

Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Piadinhas

A Alice perguntou ao coelho como estava o chá. O que ele respondeu?
– Deve estar com febre, pois está quentíssimo!
Ana Luiza Ferreira Cayuela
São Paulo – SP

Qual a primeira coisa que um jóquei faz quando começa a chover?
Tira o cavalinho da chuva.
Cláudio Germoliato
Jandira – SP

Por que cruzar a letra A com uma pulga é crime?
Porque surge um A saltante.
Eric Matos Yamamoto
Manaus – AM

Quando é que a letra O não fica parada?
Quando OCORRE.
Douglas Rondão Mendonça
Três Lagoas – MS

O que dá o cruzamento de pão, queijo e um macaco?
X-panzé.
Amana Franco Azevedo
Carnaúbas – RN

O que, quanto maior a distância, maior fica?
A saudade.
Giovanni Pires Cortez
Rio Bonito – RJ

A professora para o aluno: – João, por que você não fez a lição de casa?
– Porque eu moro em apartamento, professora.
Estela Alves
Santos – SP

O que um elevador disse para o outro?
– Você já pensou em quantas pessoas ajudamos a subir na vida?
Mateus Dantas, 7 anos
Aracaju – SE

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907-1990)

Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), José Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro

Diretor Secretário Editorial e de Relações Institucionais: Sidnei Basile
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright

Diretor-Geral: Jairo Mendes Leal
Diretor Superintendente: Luiz Felipe D'Avilla
Diretor de Núcleo: René Agostinho

Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Cristiane Yamazato
Repórteres: Julia Moióli e Roberta Viganó
Editora de Arte: Elaine Ianicelli
Designers: Andrea Naliato e Rogério Maroja
Estagiária: Anne Sartor Palm (arte)
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram Nesta Edição: Anderson Faria (arte), Daniel Nieuwenhuizen, Paula Sato (texto) e Eduardo Perácio (revisão)
www.recreionline.com.br

Apoio Editorial: Beatriz de Cássia Mendes, Carlos Grassetti **Serviços Editoriais:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação e Abril Press:** Grace de Souza **Correspondente Internacional:** Ruth de Aquino

PUBLICIDADE CENTRALIZADA Diretores: Eduardo Leite, Mariane Ortiz, Sandra Sampaio, Sérgio R. Amaral **Executivos de Negócio:** Eliane Pinho, Letícia Di Lallo, Maria Luiza Marot, Marcelo Cavalheiro, Marcelo Dória, Nilo Bastos, Pedro Bonaldi, Robson Monte, Rodrigo Toledo, Sueli Cozza, Vlamir Aderaldo, Wlamir Gonçalves **PUBLICIDADE REGIONAL Diretor:** Jacques B. Ricardo **PUBLICIDADE RIO DE JANEIRO Diretor:** Paulo Renato Simões **PUBLICIDADE UN CULTURA JOVEM Gerente de Publicidade:** Fernando Sabadin **Executivos de Negócio:** Adriana Dantas, Analucia Bertola, Carlos Salazar, João Eduardo Dias, Luiz Carlos Rossi, Neusi Brígano, Renato Mascarenhas **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor de Publicidade:** Pedro Codognotto **Gerente de Venda:** Cláudia Prado, Marco Bulara **Coordenação de Classificados:** Silvana Coen **MARKETING E CIRCULAÇÃO Gerente de Marketing:** Valeska Scartezini **Consultor de Negócios:** Tiago Afonso **Gerente de Circulação Avulsas:** Francisco Anselmo **Gerente de Circulação Assinaturas:** Bárbara Miklasevicius **PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Diretor:** Auro Iasi **Gerente:** André Vasconcelos **Consultor:** Thiago Cavassutti **Processos:** Roberto Faccio, Jessica Ramires **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávalos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000, fax (11) 3037-5396 Publicidade tel. (11) 3037-5000, Central-SP tel. (11) 3037-6564, **Classificados** tel. 0800-132066, Grande São Paulo tel. 3037-2700 **ESCRITÓRIOS E REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE NO BRASIL: Belo Horizonte** tel. (31) 3282-0630, fax (31) 3282-0632 Blumenau M. Marchi Representações, tel. (47) 329-3820, fax (47) 329-6191 **Brasília** Escritório: tels. (61) 315-7554/55/56/57, fax (61) 315-7558; Representante: Carvalhaw Marketing Ltda., tels (61) 426-7342/223-0736/225-2946/223-7778, fax (61) 321-1943, e-mail: starmkt@uol.com.br **Campinas** CZ Press Com. e Representações, telefax (19) 3233-7175, e-mail: czpress@czpress.com.br **Cuiabá** Fênix Propaganda Ltda., telefax (65) 3027-2772, e-mail: lucianooliveir@uol.com.br **Curitiba** Escritório: tel. (41) 250-8000, fax (41) 252-7110; Representante: Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (41) 234-1224, e-mail: viamidia@viamidiapr.com.br **Florianópolis** Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel. (48) 232-1617, fax (48) 232-1782, e-mail: interacao@brturbo.com **Fortaleza** Midiasolution Repres. e Negoc. em Meios de Comunicação, telefax (85) 264-3939, e-mail: midiasolution@midiasolution.net **Goiânia** Middle West Representações Ltda., tels. (62) 215-3274/3309, telefax (62) 215-5158, e-mail: publicidade@middlewest.com.br **Joinville** Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax (47) 433-2725, e-mail: viamidiajoinvillle@viamidiapr.com.br **Manaus** Paper Comunicações, telefax (92) 233-1892/6656, e-mail: paper@internext.com.br **Maringá** Atitude de Comunicação e Representação, telefax (44) 3028-6969, e-mail: m.atitude@uol.com.br **Porto Alegre** Escritório: tel. (51) 3327-2850, fax (51) 3227-2855; Representante: Print Sul Veículos de Comunicação Ltda., telefax (51) 3328-1344/3823/4954, e-mail: ricardo@printsul.com.br **Recife** MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax (81) 3327-1597, e-mail: multirevistas@uol.com.br **Ribeirão Preto** tel. (16) 3964-5516, fax (16) 632-0660, e-mail: achrisostomo@abril.com.br **Rio de Janeiro** pabx: (21) 2546-8282, tel. (21) 2546-8100, fax (21) 2546-8253 **Salvador** AGMN Consultoria Public. e Representação, telefax (71) 341-4992/ 4996/1765, e-mail: abrilagm@uol.com.br **Vitória** Du'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax (27) 3325-3329, e-mail: duarte.es@uol.com.br

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL: Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Consumo/Comportamento: Núcleo Consumo:** Boa Forma, Elle, Estilo, Manequim **Núcleo Comportamento:** Claudia, Nova **Núcleo Bem-Estar:** Bons Fluidos, Saúde!, Vida Simples **Turismo/Tecnologia: Núcleo Turismo:** Guias Quatro Rodas, National Geographic, Viagem e Turismo **Núcleo Homem:** Placar, Playboy, Quatro Rodas, Vip **Núcleo Tecnologia:** Info, Info Corporate **Cultura/Jovem: Núcleo Jovem:** Capricho, Mundo Estranho, Superinteressante **Núcleo Infantil:** Atividades, Disney, Recreio **Núcleo Cultura:** Almanaque Abril, Guia do Estudante, Aventuras na História, Revista das Religiões **Casa/Semanais: Núcleo Casa e Construção:** Arquitetura e Construção, Casa Claudia, Claudia Cozinha **Núcleo Celebridades:** Contigo! **Núcleo Semanais:** Ana Maria, Faça e Venda, Minha Novela, Tititi, Viva! Mais **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 6, nº 270, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional. Código DINAP - **12788/1.**

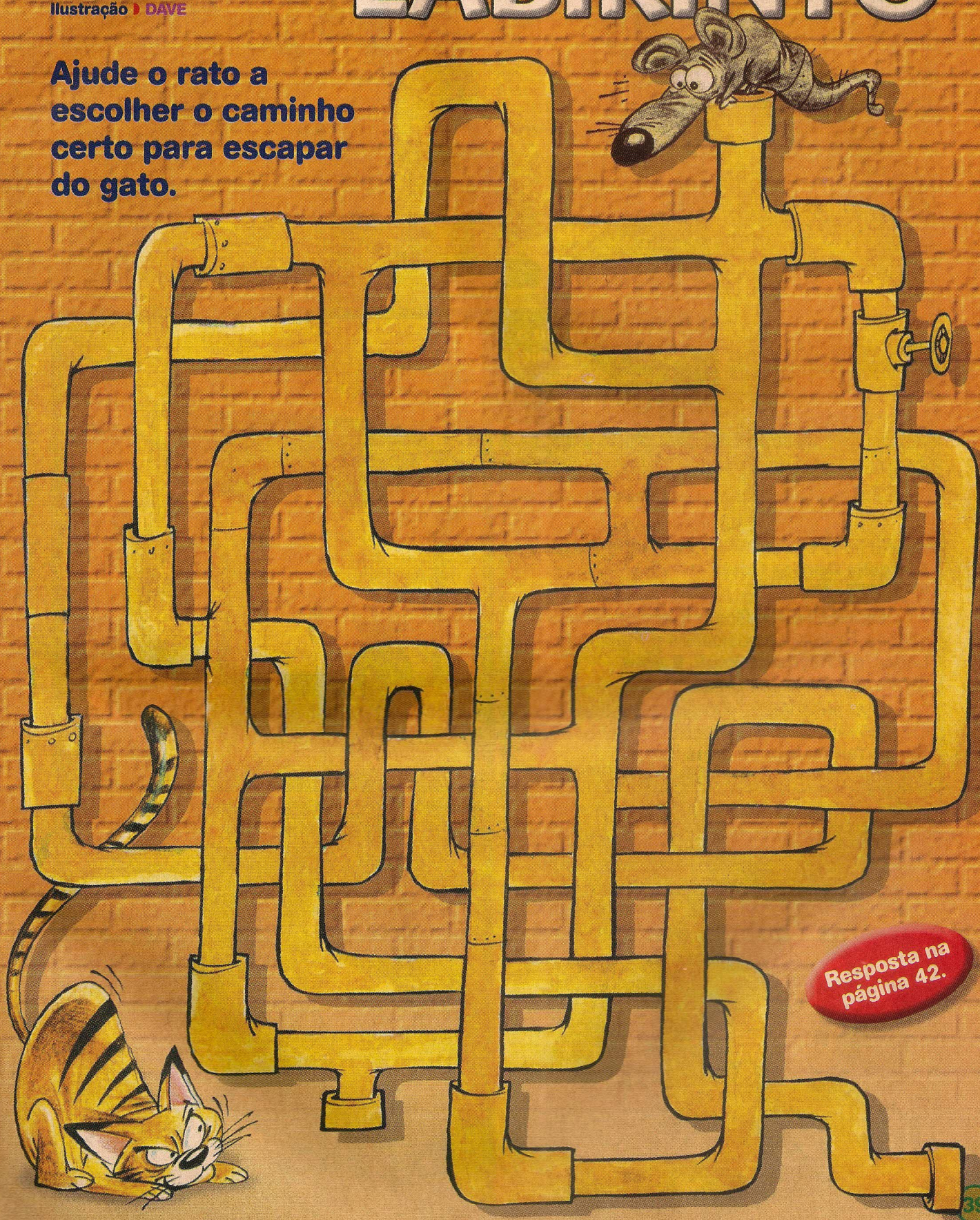
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112
Demais localidades: 0800-704-2112 www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121
Demais localidades: 0800-701-2828 www.assineabril.com.br

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.
Av. das Nações Unidas, 7221, 6º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, São Paulo, SP

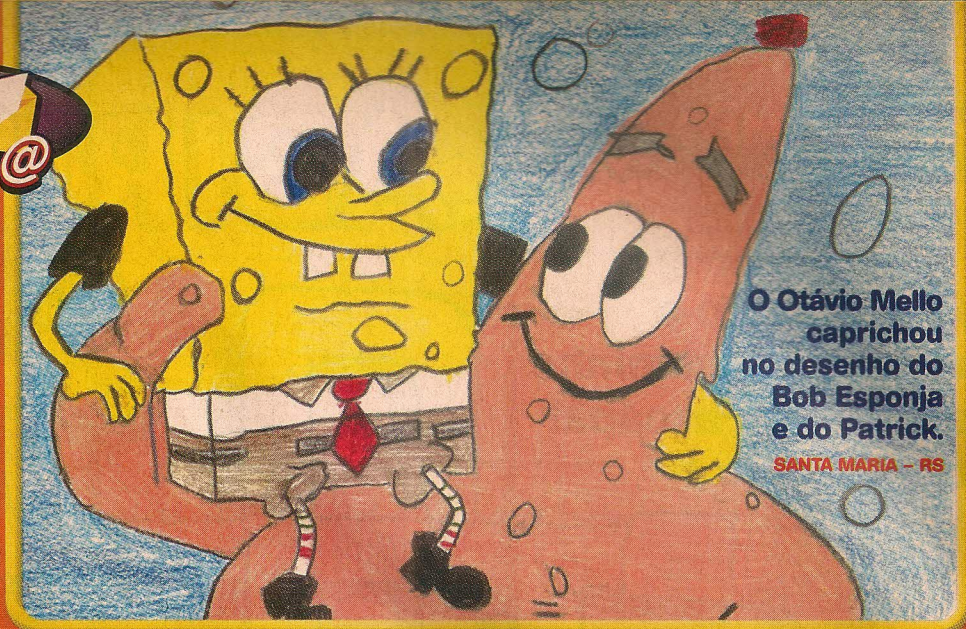
IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

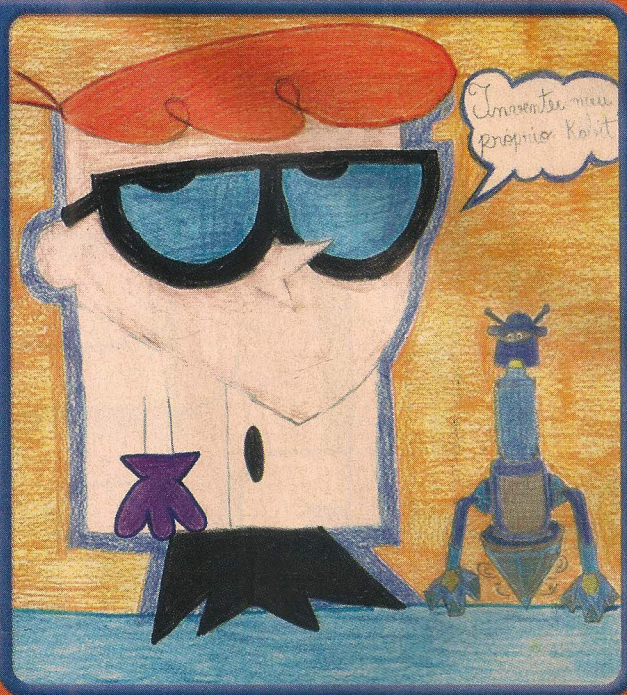
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

PASSATEMPO
Ilustração DAVE
LABIRINTO
Ajude o rato a escolher o caminho certo para escapar do gato.
Resposta na página 42.
39

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

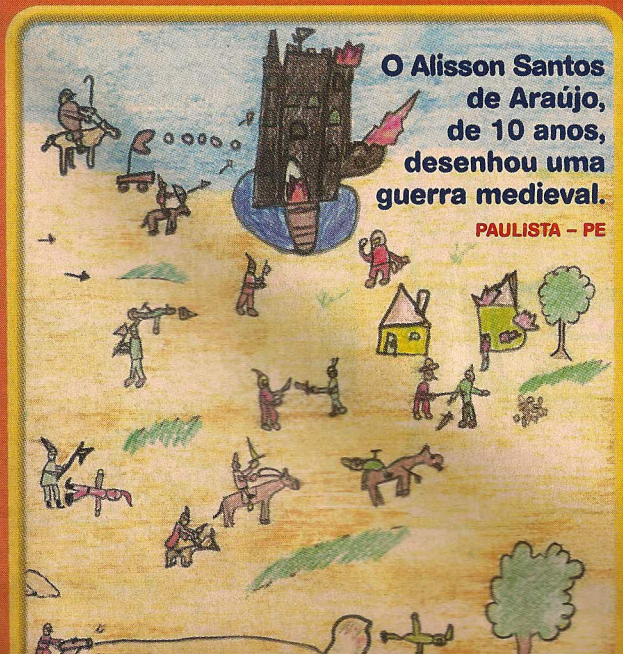
Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221
• 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

O Otávio Mello caprichou no desenho do Bob Esponja e do Patrick.
SANTA MARIA – RS

Quem desenhou o Dexter foi o Daniel Lopes da Silva.
IMPERATRIZ – MA

Nova mensagem
Enviar
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Queria ler mais novidades sobre o quarto filme e o sexto livro do Harry Potter.
Marcella Garbes Costa
SÃO VICENTE – SP

Oi, RECREIO! Gosto muito de ler as seções *Bichos*, *Curiosidades* e *Piadinhas*.
Leonardo Reynaldo Pauli, 9 anos
ITUPEVA – SP

Olá, pessoal! Sugiro dicas do jogo Os Incríveis para GBA.
Lucas Tambasco, 10 anos

O Alisson Santos de Araújo, de 10 anos, desenhou uma guerra medieval.
PAULISTA – PE

O Pedro Marinho sugere uma matéria sobre como cuidar de aquários.
UBERABA – MG

A turma do Sonic foi feita pela Raquel Gilber.
CURITIBA - PR

O Matheus Faria de Oliveira gosta de ler matérias sobre o Astro Boy.
GUARATINGUETÁ – SP

O Lucca Piani, de 10 anos, quer matérias sobre Harry Potter.
BELÉM – PA

Oi, pessoal! Gostaria que vocês fizessem uma matéria completa com os vilões dos animês Inuyasha e Yu-Gi-Oh!, contando quem são e mostrando imagens bem legais!
OLÍVIA VIANNA, 12 ANOS
GUAPIMIRIM – RJ

Gosto muito de fazer os passatempos e ler as HQs da RECREIO!
RÔMULO RODRIGUES
PALMAS – TO

Turma, adoro me divertir com as tirinhas da revista!
ISABELA R. DE SOUZA
SÃO PAULO – SP

Queria saber mais coisas sobre Digimon 4 e BeyBlade.
HUGO C. VÉRAS, 9 ANOS
CARUARU – PE

A Débora Gilber está adorando colecionar todos os ROBITS.
CURITIBA – PR

O Tiago Timoteo, de 10 anos, curte toda a RECREIO!
RIO DAS OSTRAS – RJ

TIRINHAS?!

Bichos

É, VOCÊ ESTÁ ENCRENCADO!

por Fred Wagner

Animatiras

por Jean Galvão

Mamãe Ganso

por Mike Peters

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Páginas 22 e 23

Página 28

Página 37

Página 39

QUA DRO
PENSE UMA COR
52
82
PUC
VISTA ESSA MODA!
www.puc.com.br
sac@hering.com.br
0800 47 3114
seja um franqueado PUC